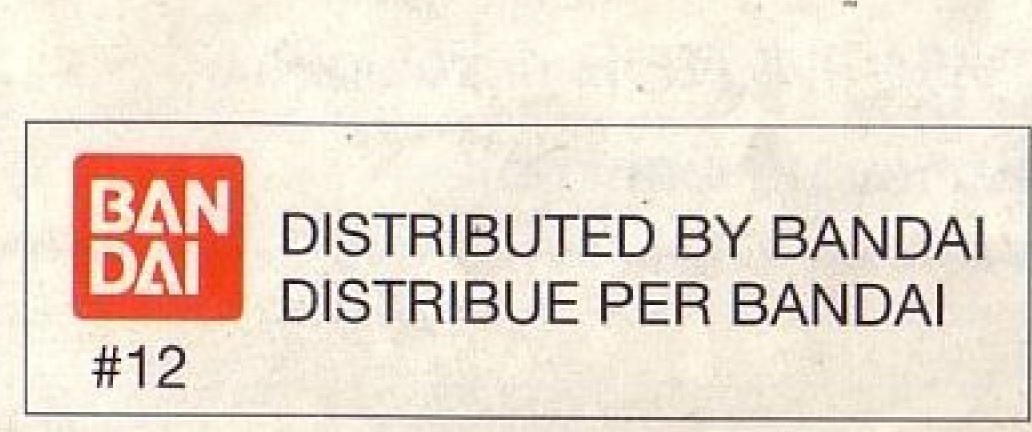


PRINTED IN JAPAN

SNSP-Z2-FRA/SFRA

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

超武闘伝

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



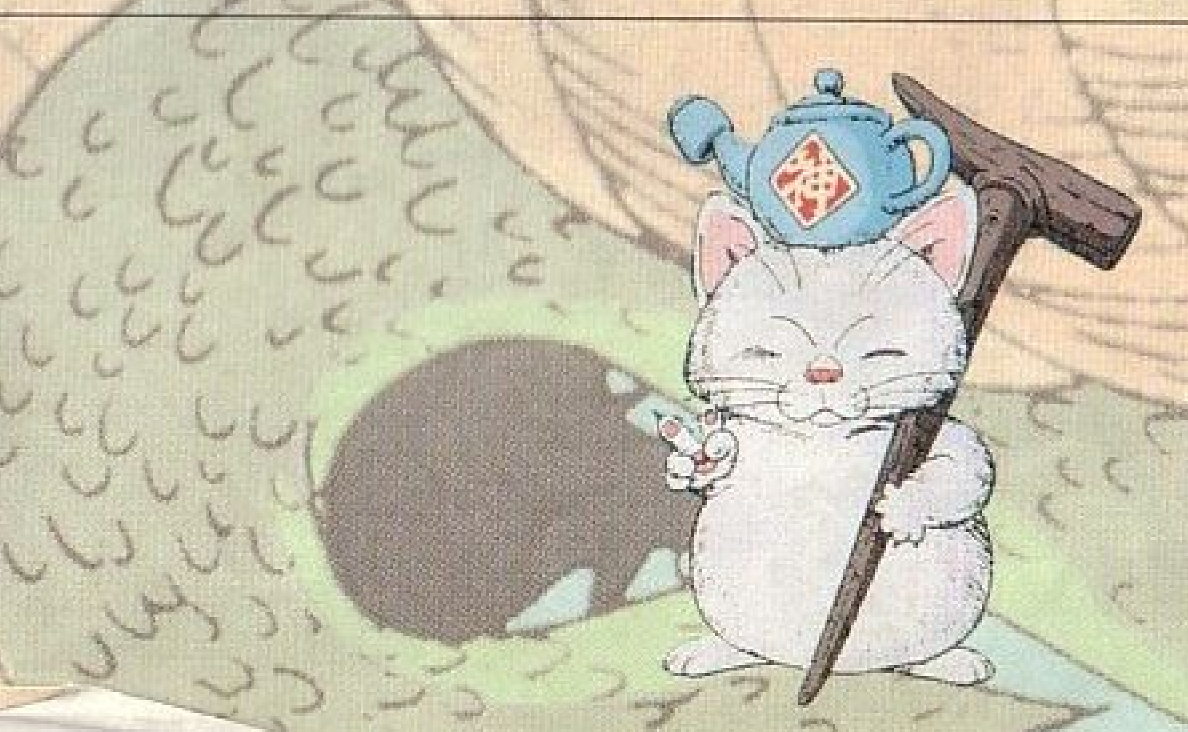
CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

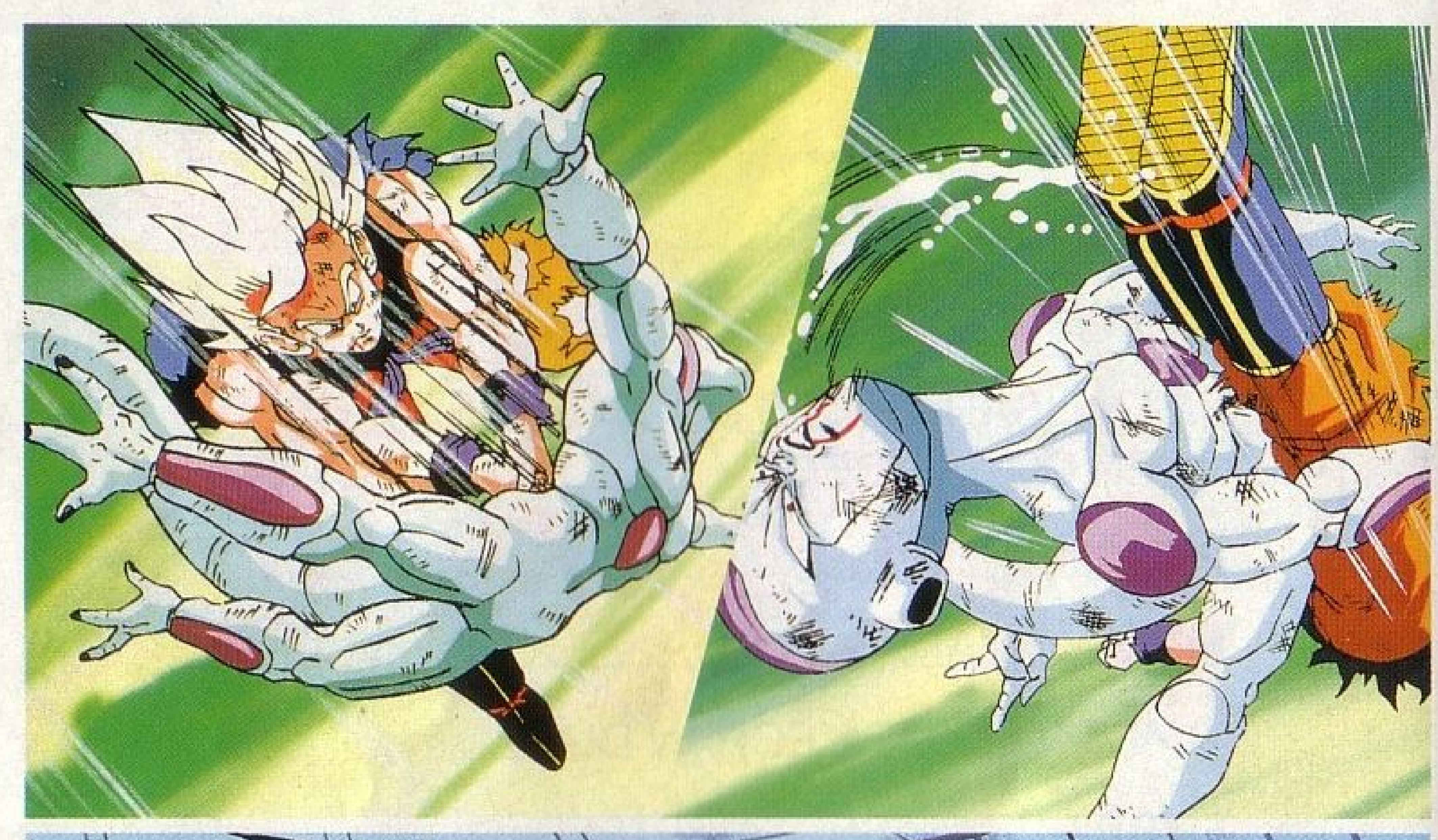
Nintendo®

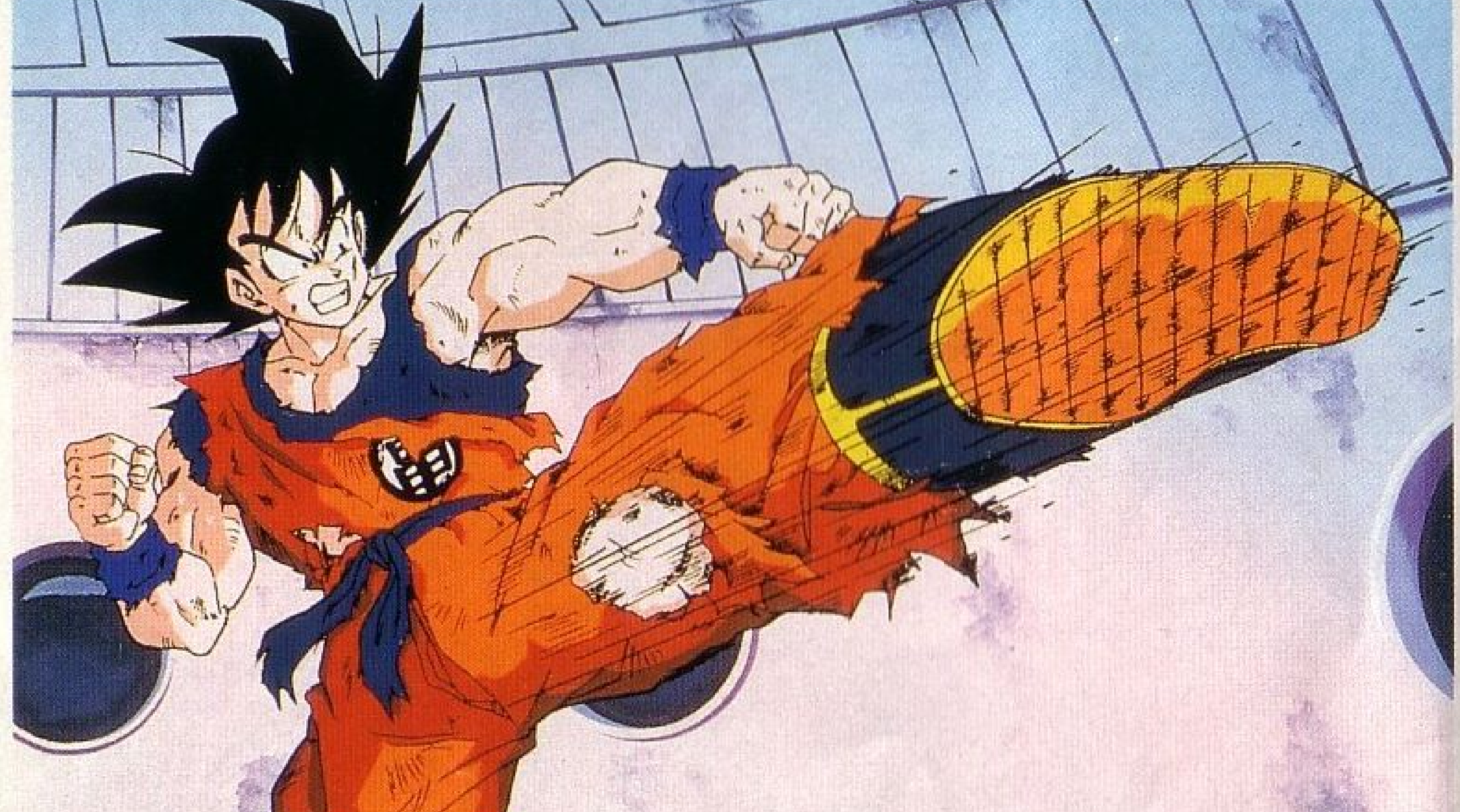
SOMMAIRE



RESUME DU JEU

Le jeu décrit les combats réels de l'histoire des combats des Championnats contre "Piccolo Grand Satan" jusqu'aux combats des Jeux de Cell contre tous les Cell. Sur l'écran dual revivent les grandioses batailles opposant un Songoku plus mûr à ses ennemis et rivaux. On peut utiliser le mode à 2 joueurs où l'on joue contre un adversaire ou le mode championnat qui permet la participation de 8 joueurs.





UTILISATION DES MANETTES

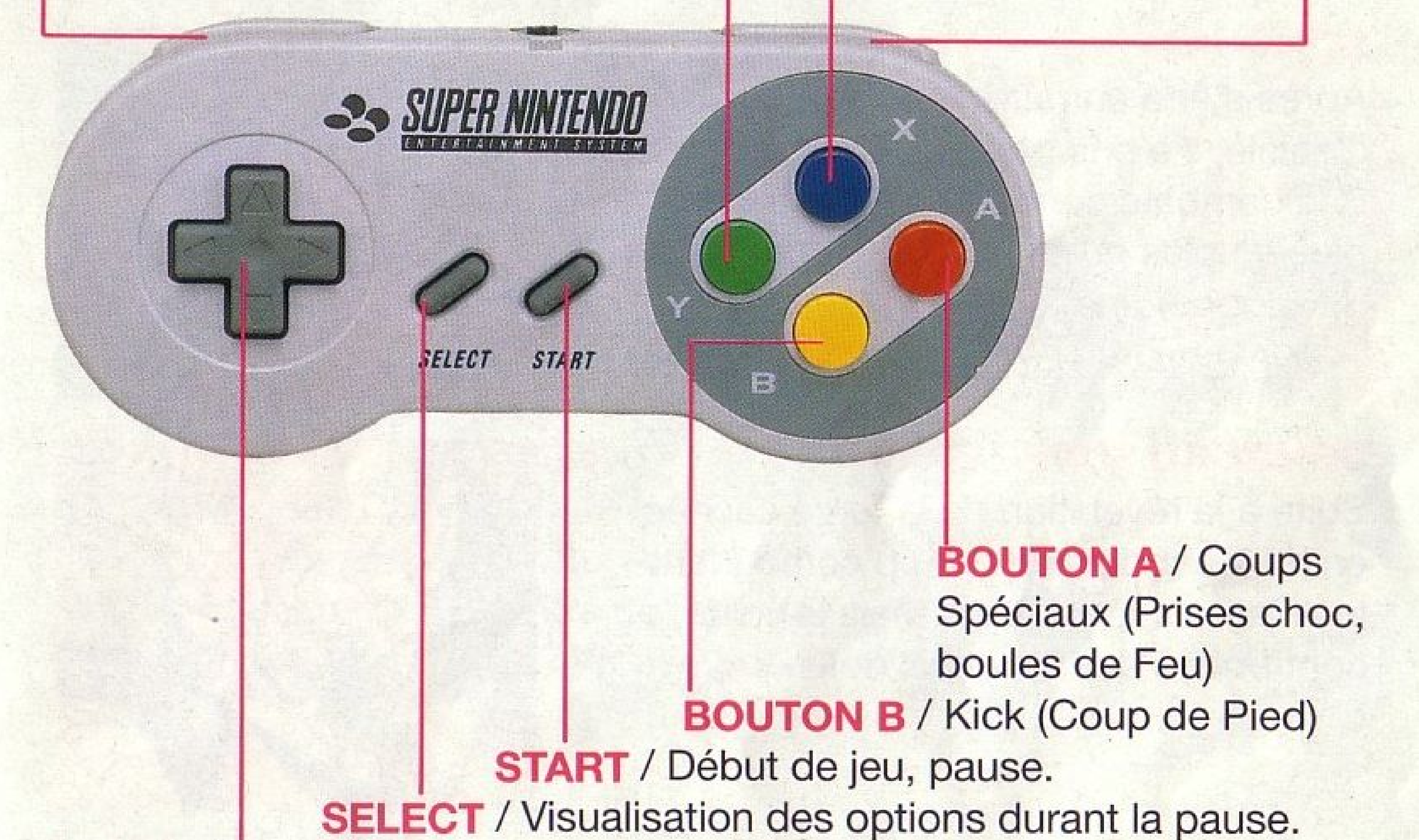
BOUTON L / Déplacement rapide à gauche.

BOUTON R / Déplacement rapide à droite.

*Le déplacement se poursuit tant que tu maintiens la pression.

BOUTON X / Voltige (Uniquement en écran dual)

BOUTON Y / Punch (Coup de Poing)



BOUTON A / Coups Spéciaux (Prises choc, boules de Feu)

BOUTON B / Kick (Coup de Pied)

START / Début de jeu, pause.

SELECT / Visualisation des options durant la pause.

✚ Croix / Saut ◂▸ / Avance - Recul ▾ / Position accroupie

✚ Croix / En cas d'essouflement durant le combat, permet de reprendre des forces.

- **Appuyer vers l'arrière pour se défendre contre adversaire au cours du combat.**
  Si vers la droite: ◂✚ Garde debout ▴✚ Garde accroupie
  Si vers la gauche: ✚▸ Garde debout ✚▴ Garde accroupie.
- **Une pression simultanée sur les touches L, R, START, SELECT permet le redémarrage à 0 (reset).**
  Il est possible de changer la fonction sur l'écran de configuration des boutons A, B, X, Y, L, R.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

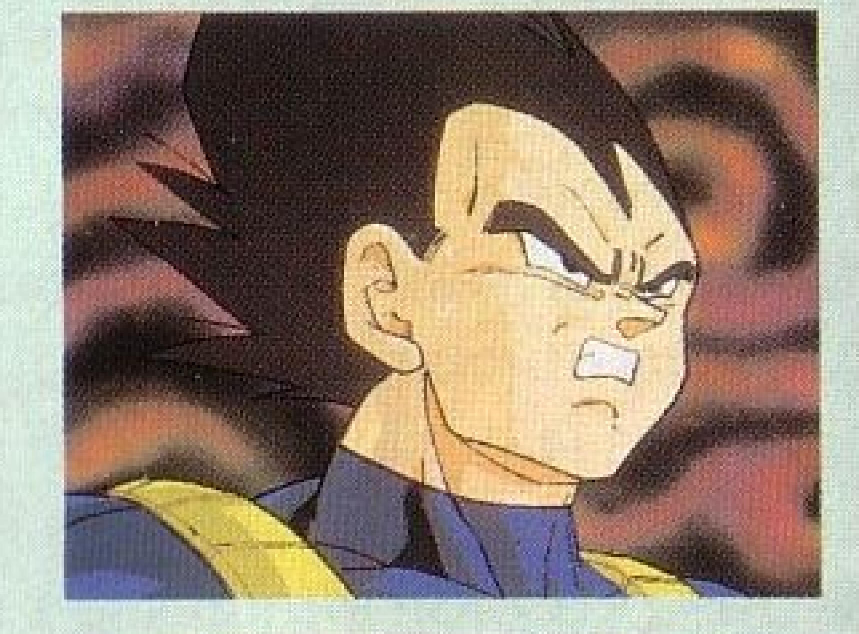
SONGOKU
Après s'être entraîné avec Tortue Géniale, il a pris part aux Championnats. Ses combats contre des ennemis de plus en plus puissants lui ont permis de développer une force illimitée.



SONGOKU SUPER SAIEN
Suite à la révélation de la force cachée en lui, il est devenu un top combattant justifiant sa réputation. Mais le voilà confronté à de nouveaux défis.



VEGETA
Prince de la Planète Vegeta. Bien qu'il ne s'en vante pas, c'est un vaillant guerrier.



VEGETA SUPER SAIEN
Le sang de la race de guerriers saiens s'est finalement révélé Super Saien. Vegeta dispose d'un force redoutable et il rêve d'abattre Songoku.



TRUNKS SUPER SAIEN
En tant que fils de Vegeta Super Saien, il a un remarquable sens du combat. Il hait les robots. A l'issue d'un entraînement solitaire, il s'est réveillé Super Saien.



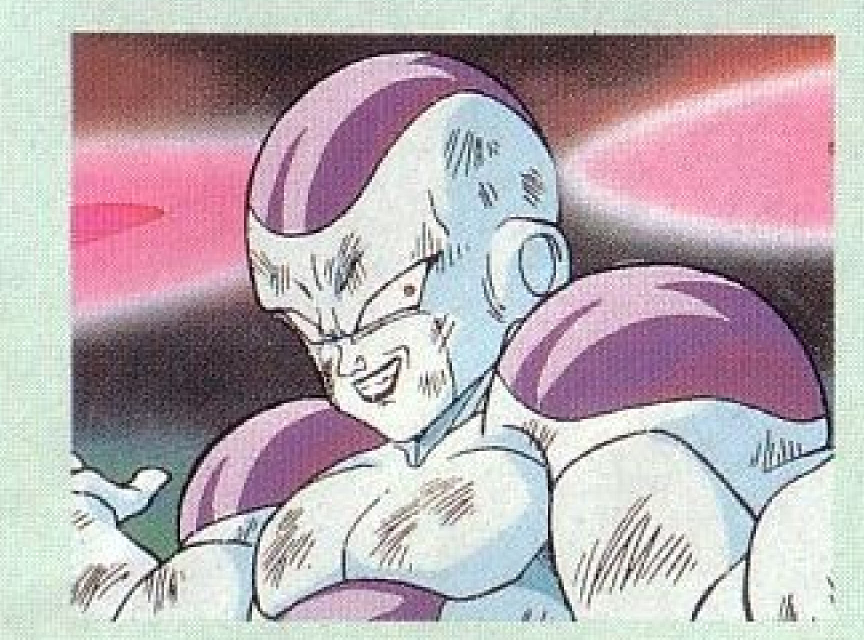
SONGOHAN SUPER SAIEN
Fils de Songoku. Son identité a longtemps été tenue secrète. A l'issue d'un combat terrifiant contre de redoutables combattants, il s'est retrouvé Super Saien.



SATAN PETIT COEUR
Fils de Piccolo Grand Satan et Maître de Gohan. S'assimilant aux Néiru et aux Dieux, il est devenu un guerrier Namek.



FREEZER
C'est le véritable instigateur de la destruction de Vegeta, la planète natale de Goku et Vegeta. Il caresse l'espoir de devenir le Maître de l'Univers et sème la terreur et la destruction.



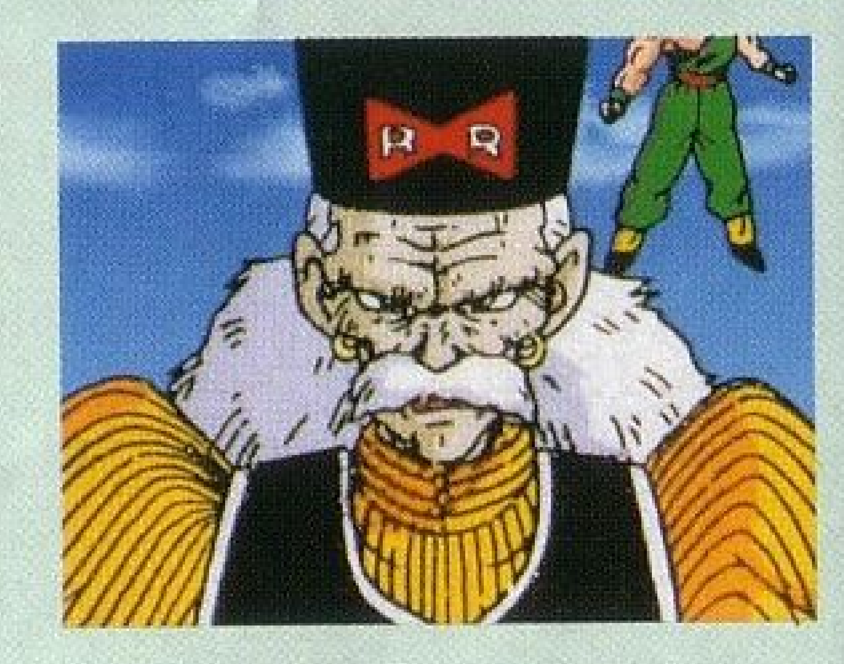
LE N° 16
Créé pour détruire Songoku, c'est un androïde conçu pour durer. Le type même du parfait robot.



LE N° 18
Androïde d'un type très nouveau conçu sur le modèle humain. Grâce à des organes tels que la cheminée à énergie éternelle, il est doté d'un corps qui ignore la fatigue.

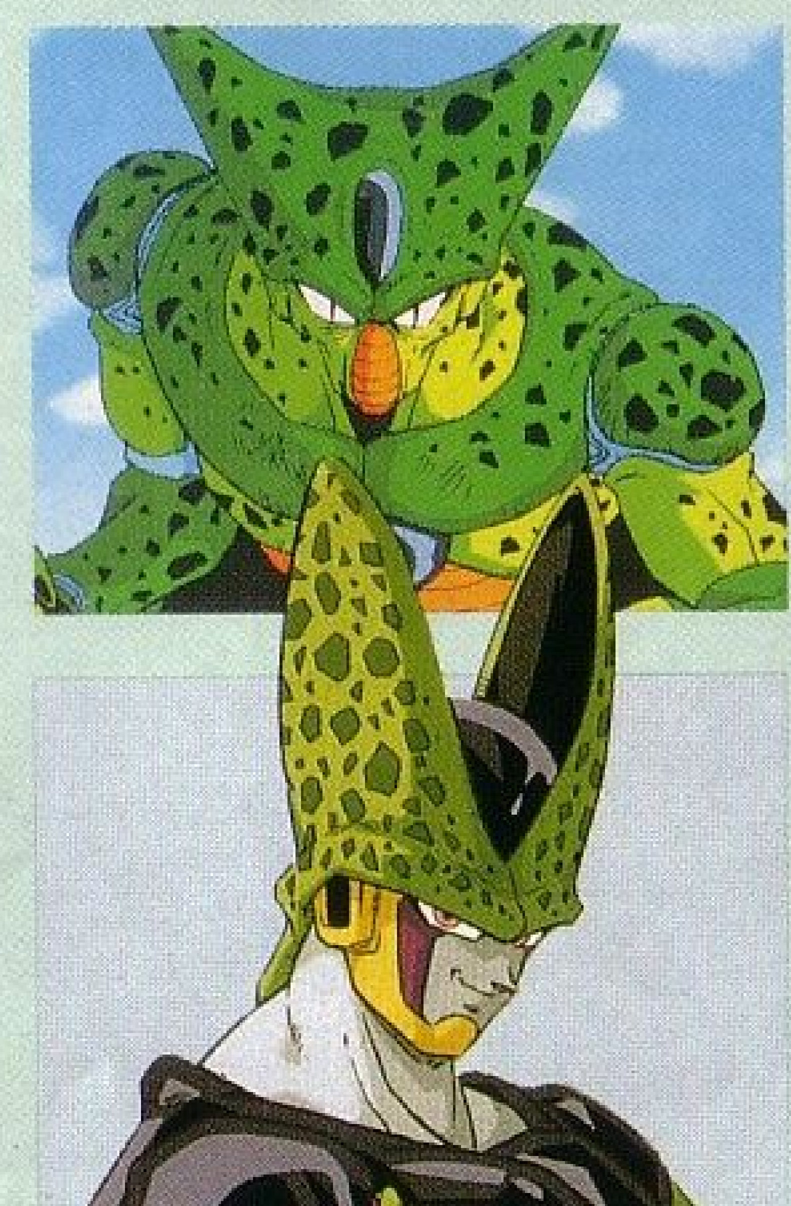


LE N° 20
Le Dr Guéro l'a fabriqué à partir du N° 19. C'est un androïde doté d'un cerveau et d'organes humains. Il peut absorber tout la force de l'adversaire par ses mains.



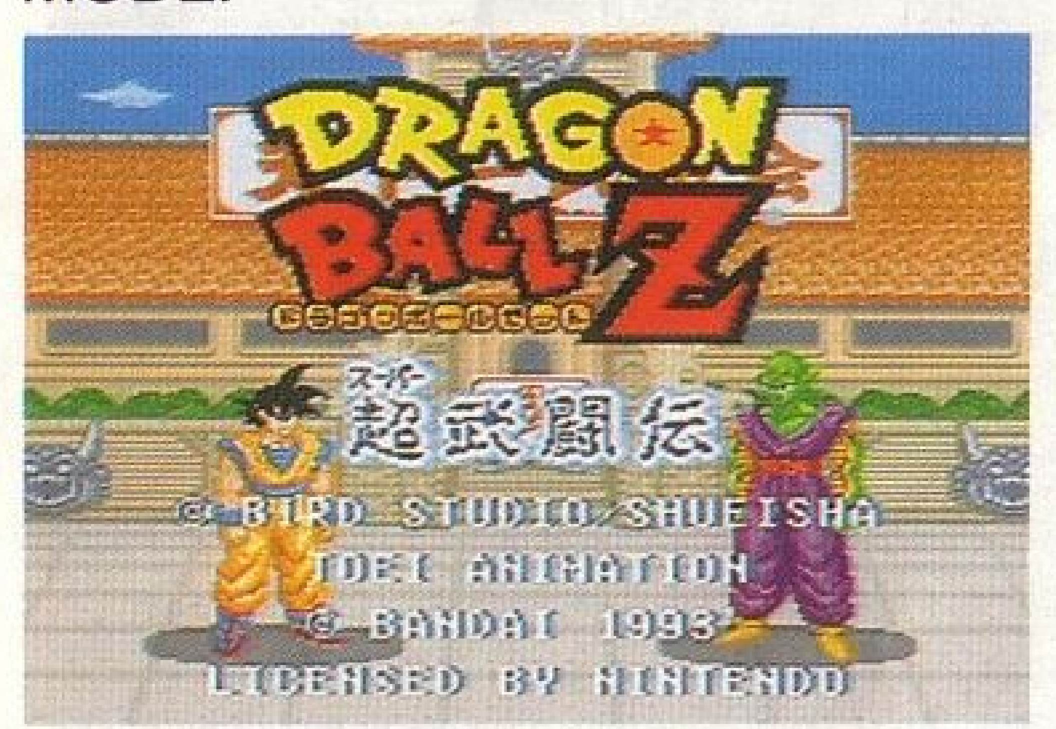
CELL
Doté d'une force bio-technologique, il est né de l'assemblage des cellules de différents guerriers. Il est encore sujet à transformation.

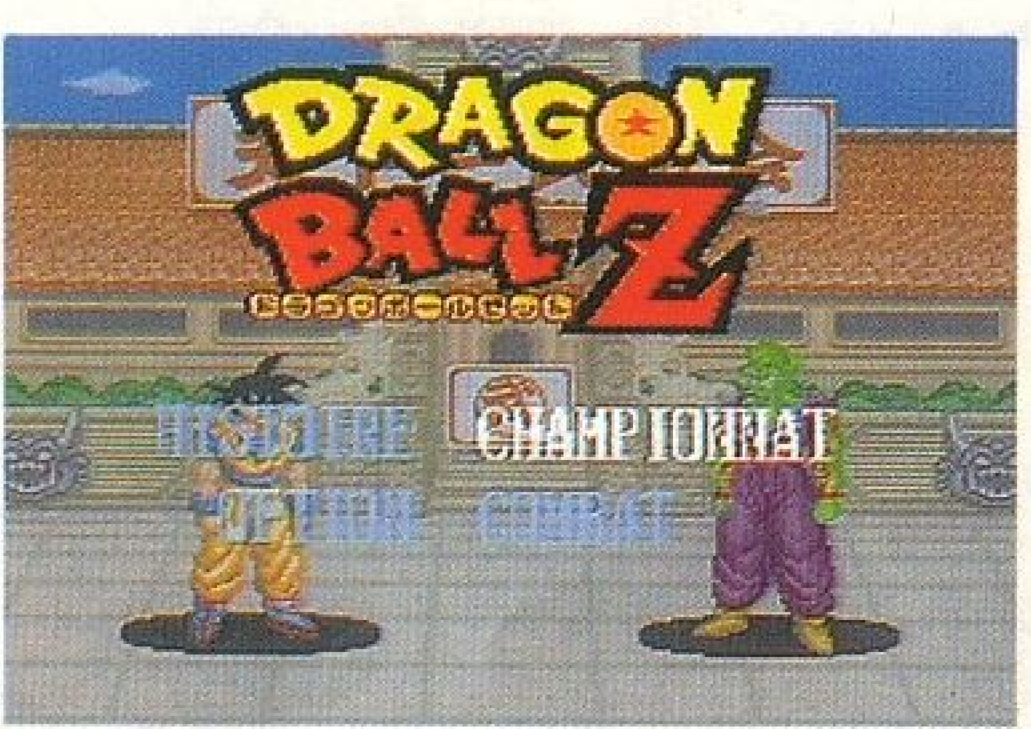
P-CELL
Transformation en P Cell par l'absorption des N° 17 et 18. Il a une force inconcevable.



DEBUT DU JEU

Insérer la cassette de jeu dans la console et mettre sur ON. A l'apparition de l'Ecran Titre, presser sur START pour voir l'écran de sélection MODE.





●CHOISIR LE MODE
Choisir le mode à l'aide de la croix multidirectionnelle, et valider avec le bouton A (ou Y, L, START).

OPTIONS

Choisir l'option à l'aide de la croix multidirectionnelle et valider avec le bouton A.

<OPTION 1>
Vous pouvez, si vous le souhaitez, modifier la fonction des boutons des manettes. Pour ce faire, illuminer le bouton dont vous souhaitez modifier la fonction à l'aide de la croix multidirectionnelle, et appuyer sur le bouton que vous souhaitez voir correspondre à cette fonction.



<OPTION 2>

Permet de modifier les effets de jeu. Faites défiler les titres avec les flèches ⬆⬇ et modifier comme bon vous semble avec les flèches ⬅➡ de la croix multidirectionnelle.



Continue	Permet de continuer à jouer autant de fois que vous l'avez défini et ce jusqu'à ce que vous coupiez le jeu.
Son	Permet d'opter pour le son stéréo un mono.
Ralenti	Si vous sélectionnez "oui", la vitesse de jeu est ralentie de moitié. La validation également est ralentie.
Gauge	Permet de visualiser "Oui/Non" les compteurs d'énergie et de vie.
Radar	Permet de visualiser "Oui/Non" le radar dans la partie supérieure de l'écran.

<OPTION 3>

Permet de choisir le degré de difficulté. Modifier avec la croix ⬅➡ de la manette multidirectionnelle et faites défiler les tires ⬆⬇ comme indiqué.



Niveau de Jeu	Le degré de difficulté varie entre 1 et 4.
Prise choc	Si vous sélectionnez "AUTO", il vous suffit d'appuyer sur le bouton sans avoir à valider la commande prise choc. (Mais uniquement pour des prises irradiantes).
Survie	Si vous sélectionnez "OUI", le héros tué réapparaît à la scène suivante.
Musique	Sélectionnez avec la croix multidirectionnelle et appuyez sur "START" pour entendre le morceau de votre choix.
Bruitages	Sélectionner avec la croix multidirectionnelle et appuyer sur "START" pour entendre tous les bruitages.

<COMMANDE AIDE>

Permet de visualiser les commandes des différentes prises des personnages.
Choisissez le personnage en appuyant sur le bouton A ou B, sélectionner la prise avec la croix multidirectionnelle (la prise sélectionnée devient jaune) et la commande s'affiche.



C / COUPS SPECIAUX (Prises choc)
K / COUP DE PIED (KICK)
P / COUP DE POING (PUNCH)

*Si l'ennemi se trouve à droite.

CHAMPIONNAT *Utiliser les manettes 1.2

Permet à 8 joueurs de participer.



●CHOIX DES PERSONNAGES

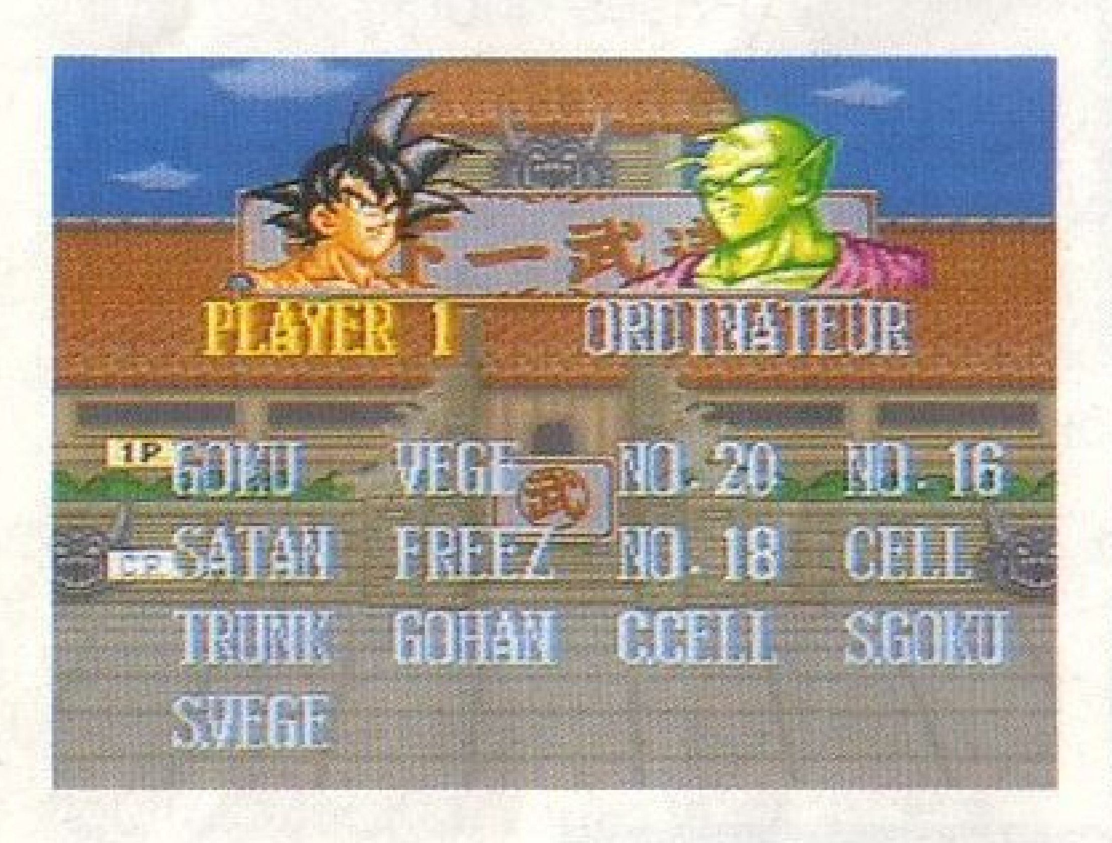
Sélectionner les joueurs dans l'écran de sélection joueurs à l'aide de la croix multidirectionnelle et valider en appuyant sur le bouton A. Tu peux ainsi choisir jusqu'à 8 joueurs et ceux-ci apparaissent dans l'ordre de sélection. (S'il y a moins de 8 joueurs, sélectionner "FIN"; le nombre de joueurs restant sera choisi par l'ordinateur). Une fois les combattants choisis, la liste des combats s'affiche automatiquement et le championnat commence.

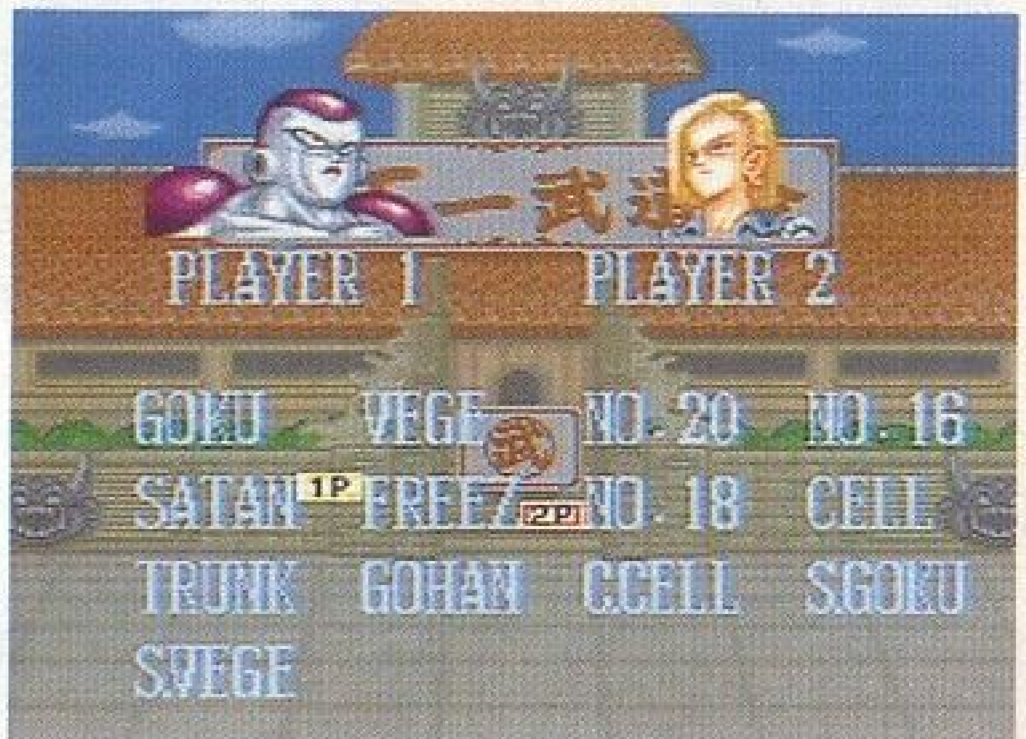
COMBAT

Après avoir sélectionné ton personnage, tu peux te battre soit contre un ami, soit contre l'ordinateur.

●CHOIX DE L'ADVERSAIRE
Choisir le mode de jeu à l'aide de la croix multidirectionnelle, et appuyer sur A pour valider.

1 P VS ORD Combat contre le personnage dirigé par l'ordinateur.
1 P VS 2 P Combat contre le personnage choisi par votre ami.





●CHOIX DE TON PERSONNAGE
Ensuite à l'aide la croix multidirectionelle de la commande 1, choisis ton personnage parmi les 8 qui s'affichent et valide en appuyant sur le bouton A. Recommence la même opération avec la commande 2 pour choisir le 2 ème joueur. Si tu joues contre l'ordinateur, choisis son personnage à l'aide de la commande 1. Le jeu commence après l'apparition de l'écran de démonstration.

●CHOIX DES CONDITIONS DE JEU
Une fois les joueurs sélectionnés, il est possible de choisir les conditions de jeu: FORCE, VIE, ARRIERE PLAN DE BATAILLE, MUSIQUE etc...
Faire défiler les titres à l'aide de la croix multidirectionnelle, le bouton Y permet d'augmenter le nombre, le bouton B de le faire baisser.
Mettre le curseur sur "FIN" et appuyer sur "START" pour démarrer le jeu.





VERIFICATION DES FONCTIONS DES BOUTONS EN COURS DE JEU.



Pour vérifier ou modifier la fonction des boutons en cours de jeu, presser le bouton "START" de la manette 1 ou 2 pour mettre sur pause puis presser le bouton "SELECT" de la manette 1.
Pour annuler, presser sur le bouton "SELECT" de la manette 1 pour revenir sur pause, puis appuyer sur le bouton START de la manette sur laquelle tu as déjà appuyé.

HISTOIRE

Le jeu progresse en suivant l'histoire originale de DRAGON Z. L'écran de démonstration défile, faisant apparaître l'écran de fin de bataille et les personnages vaincus. Dans la bataille suivante, tu peux sélectionner ton adversaire parmi ceux que tu avais déterminés (exception faite des Androïdes et de Cell).

***Chaque personnage se transforme à chaque nouvelle scène et voit son pouvoir augmenter.**

***En mode "Histoire", les N° 16, 18 et 20 ne sont pas visibles au radar.**

<ECRAN DE FIN DE BATAILLE>



POINT / Coups et prises infligés à l'adversaire.
VIE / Force restant × 100 points
PRIME / Prises choc infligées à l'adversaire.
TOTAL / Résultat
ATOUT / Apparaît quand vous avez infligé le coup final grâce à des prises chocs ou des prises spéciales.
TOUCHE / Taux-de réussite
GARDE / Taux de protection

●CONTINUE

Permet de continer le jeu même quand tous tes personnages ont été vaincus. Pour cela, il suffit d'appuyer sur n'importe quelle bouton avant la fin du compte à rebours. Tous tes personnages renaissent.

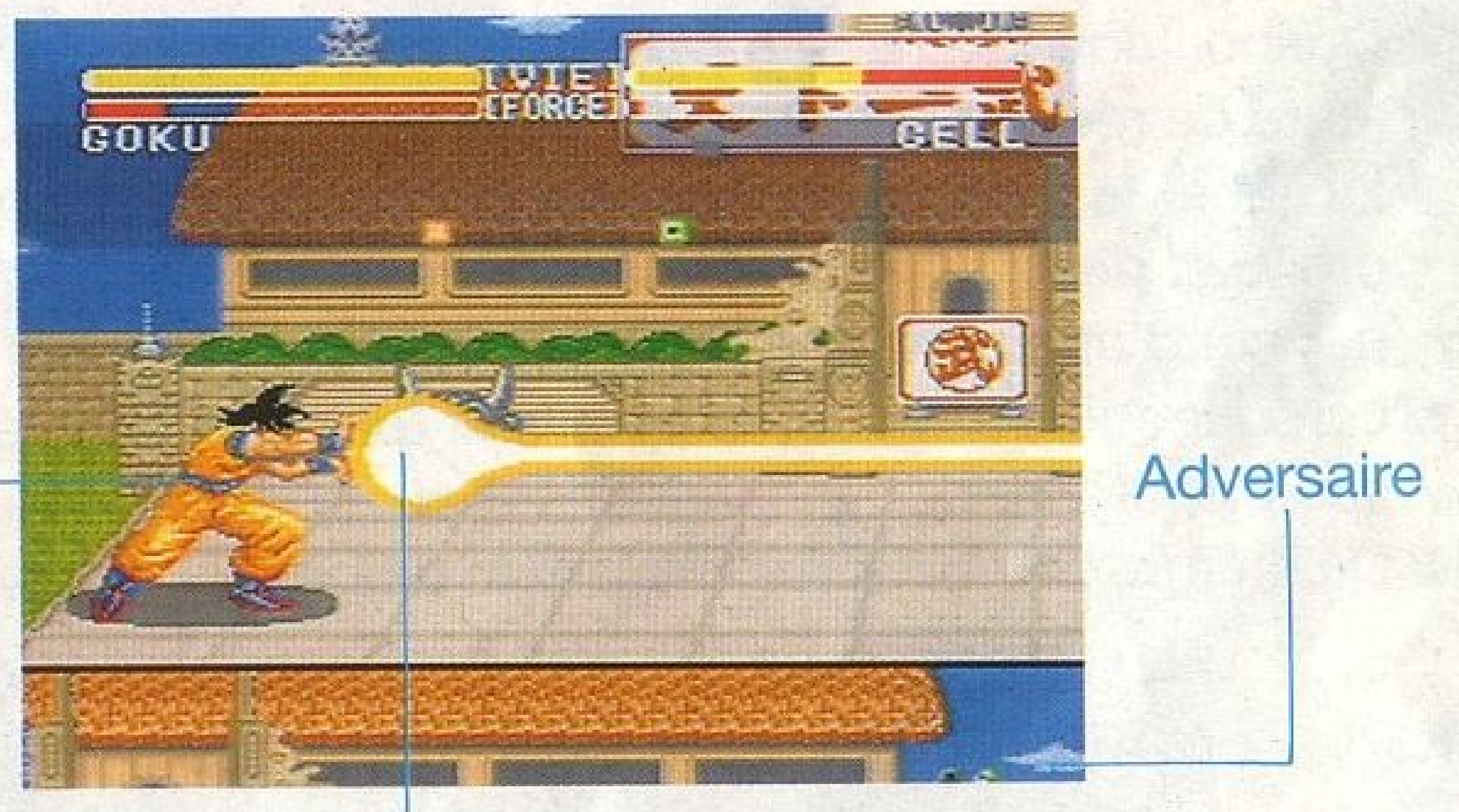
L'ECRAN DUAL

C'est un système visuel inédit qui permet de réunir sur un même écran partagé en 2 des personnages placés dans des lieux très distants (la distance maximale étant de 8 écrans latéraux × 2 écrans verticaux).





Ton personnage



Adversaire

Prise choc

*D'un bord à l'autre de l'écran, la distance maximale est de 8 écrans.

<ECRAN DE BATAILLE>

VIE / Montre le niveau d'énergie vitale
FORCE / Montre la force d'attaque
RADAR / Montre la position du personnage

POSSIBILITES PROCUREES PAR L'ECRAN DUAL





- Il est possible de voir en simultanée sur le même écran une bataille dans l'espace contre une bataille sur terre.
- La visualisation de la FORCE est rendue possible même en cas d'éloignement.
- Quand l'adversaire se rapproche, et que par une avance rapide il tente de réduire la distance, casse son rythme.
- La ligne de partage se déroule de haut en bas, de gauche à droite et peut également faire un tour complet. Cette mobilité permet d'atteindre des effets garantis.
- Lorsque tu es attaqué, tu peux soit toucher l'adversaire, soit fuir, soit disparaître par enchantement ou de risposter.
- De même, combats sur ton terrain de prédilection, terre ou air.



FAIRE DES PRISES REPETEES

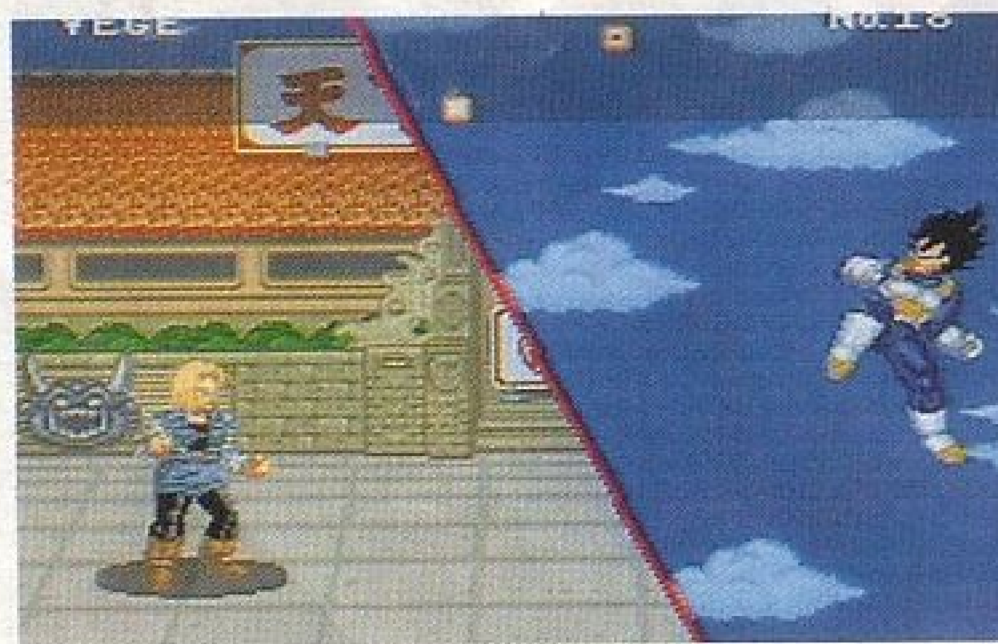
Pour utiliser des prises qui divisent l'écran en 2 (prises choc fatales), vérifie préalablement ton niveau d'énergie et l'intervalle. (1 écran et demi à 3 écrans, la ligne jaune de séparation doit être visible. Toutefois, les balles de feu ne consomment pas d'énergie.

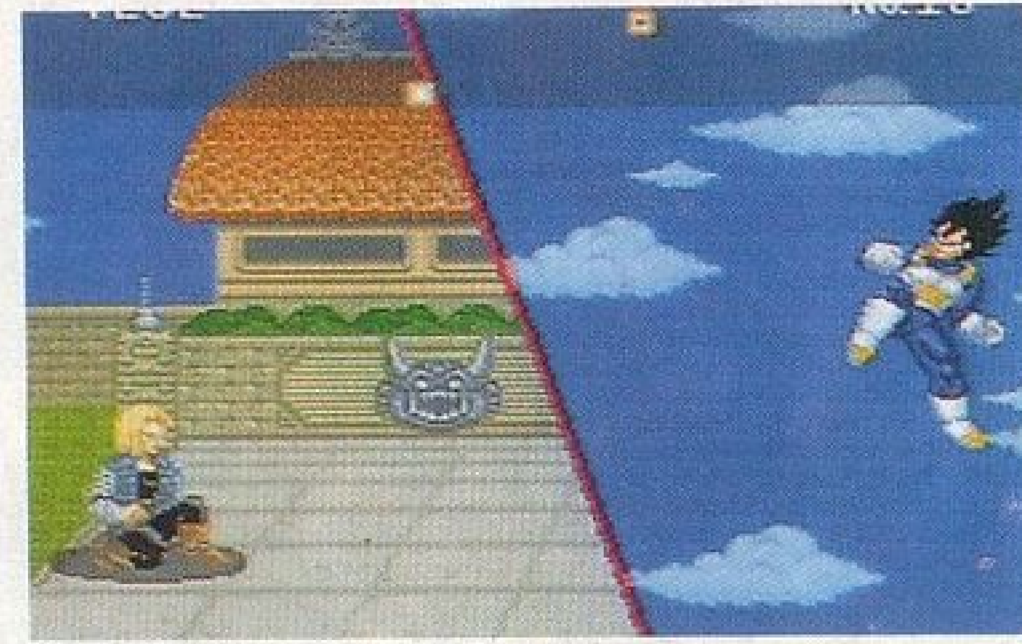
ESQUIVER UNE PRISE CHOC

Si tu es touché par une prise choc, qui divise l'écran en 2, tu peux y échapper en te mettant en garde. Tout en surveillant le chrono, appuies sur les boutons qui suivent. La prise choc fatale (exemple: Vague Kamehameha) peut être arrêtée par une voltige juste avant que l'écran dual n'ait fait un tout complet (durant l'intervalle où la ligne est noire).

***Quand l'ennemi est à droite.**

● **GARDE**	◁✚ Ⓒ	Dommage 1/2
● **ESQUIVE**	✚ ✚ Ⓒ (△ ▽)	Dommage 1/4
● **DISPARITION**	◁✚ ✚▷ Ⓒ	Dommage 0
● **CHIQUENAUDE**	✚ Ⓒ	Dommage 0
● **RICOCHET**	✚ Ⓒ	Dommage 0
● **ABSORBER**	△✚ Ⓒ	Uniquement le N° 20, augmente l'énergie vitale.
● **BARRIERE**	△✚ Ⓒ	Utilisable uniquement par le N° 18



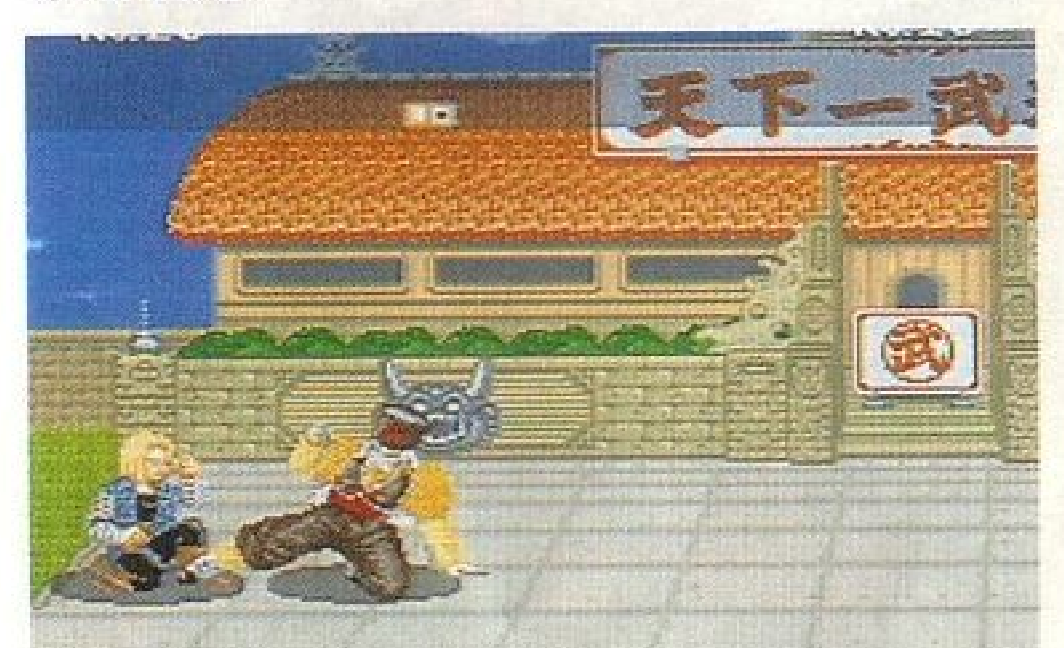


Attention à la prise choc! Pour esquiver, presse la croix multidirectionnelle au moment précis. où ton personnage abaisse les hanches,

TYPE DE GARDE ET POSSIBILITES D'ACTIONS DES DIFFERENTS PERSONNAGES

	GARDE	ESQUIVE	DISPARITION	CHIQUENAUDE	RICOCHET	ABSORBTION	BARRIERE
SONGOKU	○	○	○	○	○	×	×
S. SONGOKU	○	○	○	○	○	×	×
BEJITA	○	○	○	○	○	×	×
S. BEJITA	○	○	○	○	○	×	×
S. TRUNKS	○	○	○	○	○	×	×
S. SONGOHAN	○	○	○	○	○	×	×
SATAN P.C	○	○	○	○	○	×	×
FREEZER	○	○	○	○	○	×	×
N° 20	○	○	×	○	○	○	×
N° 18	○	○	×	○	○	×	○
N° 16	○	○	×	○	○	×	×
CELL	○	○	○	○	○	×	×

GARDE



RICOCHET



En appuyant sur la croix multidirectionnelle vers l'arrière et en pressant le bouton A, tu peux par une simple garde te protéger de nombreux dommages.

ABREGE DES FONCTIONS

●SONGOKU

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
KAIOKEN (Irr.) (Conservation Energie)	✚ (EN) ✚ + Ⓒ
ECLAIR (Irr.)	✚ + Ⓒ
VAGUE KAMEHAMEHA (Irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
MEGA ECLAIR (Irr.)	✚ + Ⓒ
GENOU KICK (p.s.)	✚ ✚ + Ⓚ
GOKU KICK (p.s.)	✚ ✚ + Ⓚ (en cours de saut)
COUDE POING (p.s.)	✚ + Ⓟ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK

Pour vérifier ou modifier en cours de bataille la fonction de boutons, appuyer sur le bouton START de la manette 1 ou 2 puis sur le bouton SELECT de la manette I (puis choisissez la direction voulue sur la croix multidirectionnelle).





*(Irr.) indique une prise irradiante, (p.s.) indique une prise spéciale.
*Toutes les fonctions des boutons sont indiquées pour un adversaire placé à votre droite. (Si l'adversaire est à gauche, c'est l'inverse).
*Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage.

●CELL

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
ENERGIE LAME (Irr.)	✚ + Ⓒ
ABSORPTION (Irr.)	✚ + Ⓒ
KAMEHAMEHA (Irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
MAKANKO (Irr.)	✚ + Ⓒ
ATTAQUE ACCELLEREE (p.s.)	✚ + Ⓚ
QUEUE KICK (p.s.)	✚ ✚ + Ⓚ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK









*((Irr.) indique une prise irradiante, (p.s.) indique une prise spéciale.
*(Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage.

*(Toutes les fonctions des boutons sont indiquées pour un adversaire placé à votre droite. (Si l'adversaire est à gauche, c'est l'inverse).

●SATAN PETIT COEUR

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
RAYON MIRACLE (Irr.)	◁✚ ✚▷ + Ⓒ
POURSUIVANT (Irr.)	✚↺ + Ⓒ
MAKANKO (Irr.)	↻✚ + Ⓒ
GEKI (Irr.)	↺✚ + Ⓒ
SATAN KICK (p.s.)	✚▷ ✚▽ + Ⓚ + K (En cours de saut)
SUPER KICK (p.s.)	✚▷ ◁✚ ✚▷ + Ⓚ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK





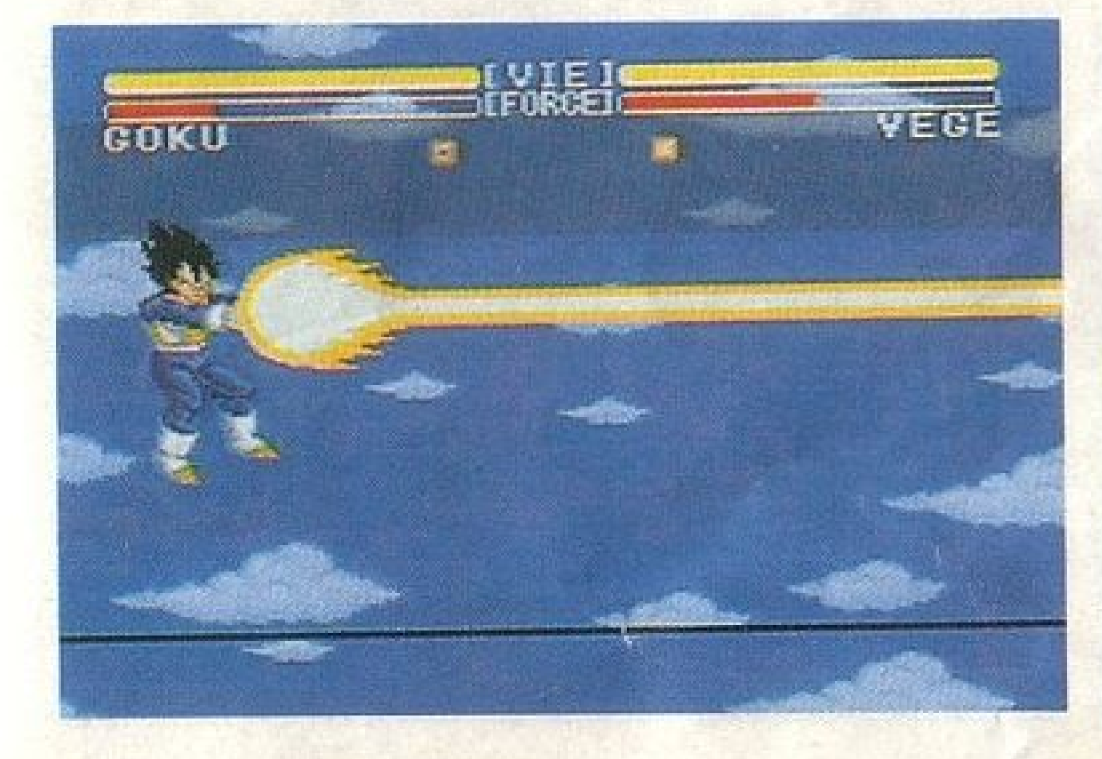



●VEGETA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
VOLEE BALLE (Irr.)	↻✚ + Ⓒ
RAYON VEGETA (Irr.)	↻✚ ✚▷ + Ⓒ
ECLAIR DEMON (Irr.)	↻✚ + Ⓒ
GLISSADE (p.s.)	✚↺ + Ⓒ
ATTAQUE ACCELEREE (p.s.)	↻✚ + Ⓟ
SUPER KICK (p.s.)	◸✚ ✚◹ + Ⓚ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK



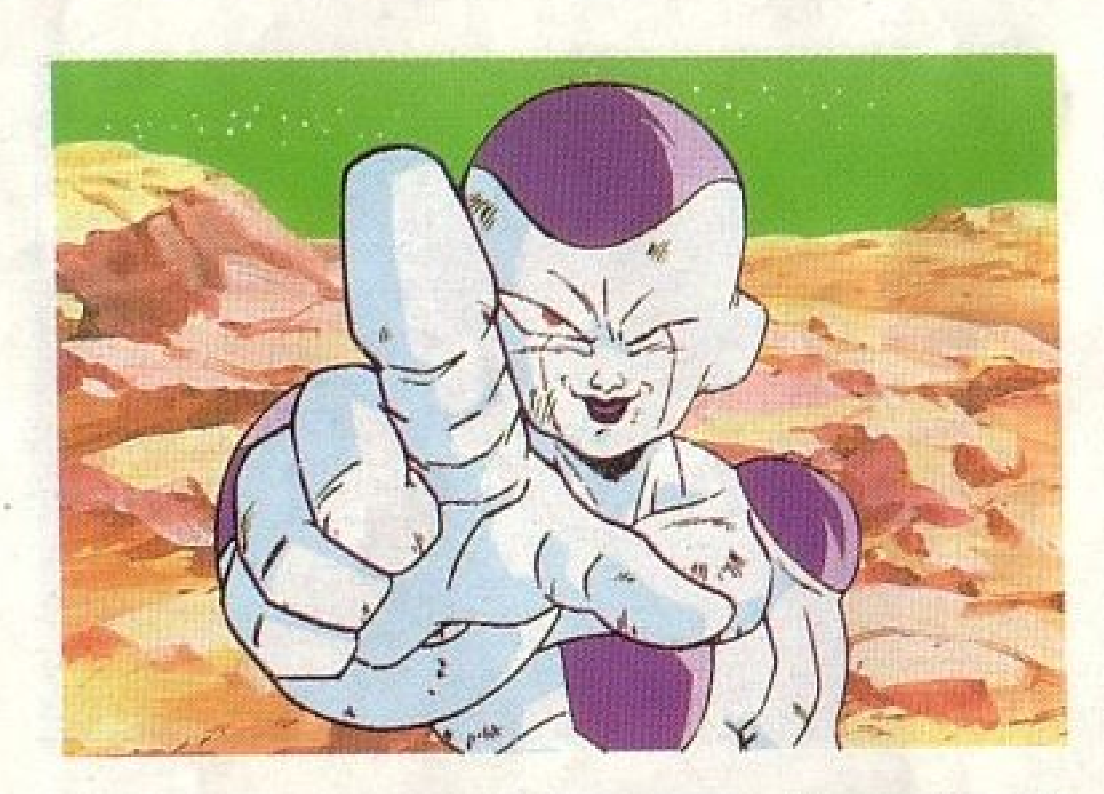


*((Irr.) indique une prise irradiante, (p.s.) indique une prise spéciale.
*(Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage.

●FREEZER

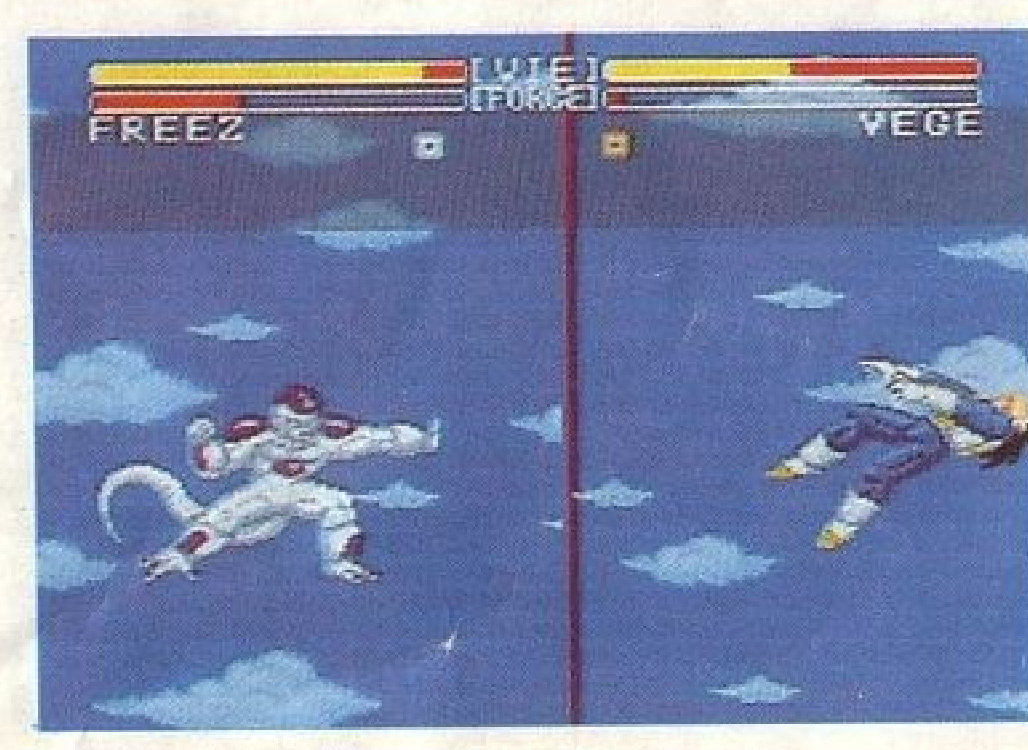
NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
RAYON FREEZER (Irr.)	◁✚ ✚▷ + Ⓒ
ATTAQUE PSYCHIQUE (Irr.)	✚ + Ⓒ
DISQUE (Irr.)	✚ + Ⓒ
BALLE DU DEMON (Irr.)	✚ + Ⓒ
COUDE POING (p.s.)	✚ + Ⓟ
TETE DEMON (p.s.)	✚ ✚ + Ⓟ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK









*(Toutes les fonctions des boutons sont indiquées pour un adversaire placé à votre droite. (Si l'adversaire est à gauche, c'est l'inverse).

●N° 20

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
RAYON DE LA MORT (Irr.)	◁✚ ✚▷ + Ⓒ
ABSORPTION (Irr.)	✚ + Ⓒ
ENERGIE CANON (Irr.)	✚ + Ⓒ
TETE DEMON (p.s.)	✚ ✚ + Ⓟ
SUPER TETE (p.s.)	✚ + Ⓟ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK









*(Irr.) indique une prise irradiante, (p.s.) indique une prise spéciale.
*Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage.

●N° 18

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
ENERGIE LAME (Irr.)	✚+Ⓒ
POURSUIVANT (Irr.)	✚+Ⓒ
ENERGIE VAGUE (Irr.)	✚ ✚+Ⓒ
GENOUX KICK (p.s.)	✚ ✚+Ⓚ
KICK N° 18 (p.s.)	✚+Ⓚ
COUDE POING (p.s.)	✚+Ⓟ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK









IL Y A D'AUTRES PRISES QUE LES PRISES SPECIALES. CHERCHEZ BIEN!

*(Toutes les fonctions des boutons sont indiquées pour un adversaire placé à votre droite. (Si l'adversaire est à gauche, c'est l'inverse).

●N° 16

NOM DES PRISES	FONCTIONS
BALLE DE FEU (Irr.)	Ⓒ
RAYON DE LA MORT (Irr.)	✚ ✚+Ⓒ
POING FUSEE (Irr.)	✚+Ⓒ
ECLAIR ENFER (Irr.)	✚+Ⓒ
GENOU KICK (p.s.)	✚ ✚+Ⓚ
POING DYNAMITE (p.s.)	✚ ✚+Ⓟ
ATTAQUE N° 16 (p.s.)	✚+Ⓚ

Ⓒ / FONCTION PRISE CHOC Ⓟ / FONCTION PUNCH
Ⓚ / FONCTION KICK







